

PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MATERI PEMBELAJARAN DRIBBLE PADA PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI PENDEKATAN BERMAIN (Riset Aksi di Kelas VIII-A SMP YIMI Gresik Tahun Ajaran 2013/2014)

Muchsini

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, movic_assery@yahoo.com

Sudarso

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam kegiatan pembelajaran Penjas sering kali muncul beberapa kendala serta hambatan. Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pengajaran yang nanti berdampak pada prestasi belajar siswa. Mengingat penting kemampuan siswa dalam bidang studi Penjas sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, maka dirasa sangat penting segera menuntaskan kendala dan hambatan yang ada. Berbagai permasalahan yang menyebabkan rendahnya tingkat keterampilan dan penguasaan siswa adalah rendahnya motivasi siswa dalam menyerap materi dan model strategi pembelajaran yang kurang diminati siswa. Untuk itu perlu ada pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh kegiatan peningkatan kemampuan siswa dalam materi pembelajaran *dribble* pada permainan bolabasket dalam studi Penjas di kelas VIII A SMP YIMI Gresik melalui pendekatan bermain. Penelitian ini termasuk riset aksi atau PTK. Penelitian ini dibagi dalam dua siklus dan terdiri dari dua kali pertemuan. Tiap-tiap siklus pada PTK memiliki empat tahap, yaitu *Planning* (rencana), *Action* (tindakan), *Observation* (pengamatan), *Reflection* (refleksi). Hasil penelitian menunjukkan, ternyata melalui pendekatan bermain rerata tingkat ketuntasan belajar siswa pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan nilai, dari 72,35% pada siklus 1 menjadi 75,85% pada siklus 2. Dan dilihat dari jumlah siswa yang telah tuntas belajar juga mengalami peningkatan, dari 22 siswa pada siklus 1 menjadi 27 siswa pada siklus. Berdasarkan temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan pendekatan bermain ternyata cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VIII-A SMP YIMI Gresik.

Kata Kunci: Teknik dasar *dribble*, Penelitian Tindakan Kelas, Pendekatan bermain.

Abstract

In learning activities of physical education and health emerge some constrain and also resistance. For that need the existence of approach, variation and also modification in which later effect of student achievement. Importance of student ability in the field of physical education and health as efficacy yardstick learn, hence felt of vital importance complete immediately existing resistance and constraint. Various problems which cause to lower skilled storey and domination of student is lowering of student motivation in permeating les learning strategy model and items enthused by student. For that need the existence of approach, variation and also modification in study. Purpose of the research is to get whole picture about student developing ability in dribble material of basketball game through playing approach (action research in VII-A of SMP YIMI Gresik ain academic year 2008/2009. This research show, in the reality through playing approach at complete storey level average student learning individually at every study cycle seen there is improvement, from 72,45% at cycle 1 becoming 75,85% at cycle. And seen from amount of complete student learning also there improvement, where at cycle 1 there are 22 student who have completed and at cycle 2 there are 27 student completed there learning. Based on this class action research can be concluded that trough playing approach at its effective enough in improving achievement student learning in class of SMP YIMI Gresik.

Keywords: *Dribble basic technique, Class action research, Playing approach.*

PENDAHULUAN

Penjasorkes memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Penjasorkes memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam

aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pembelajaran Penjasorkes

guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Melalui Penjasorkes diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Sesuai dengan karakteristik siswa SMP, usia 12-16 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada masa usia tersebut seluruh aspek perkembangan manusia baik itu kognitif, psikomotorik dan afektif mengalami perubahan. Perubahan yang paling mencolok adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikologis. Agar standar kompetensi pembelajaran Penjasorkes dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru Penjasorkes harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Dalam kegiatan pembelajaran Penjasorkes sering sekali muncul beberapa kendala serta hambatan. Seperti halnya di SMP YIMI Gresik, khususnya dikelas VIII A. Dari materi pembelajaran dribble rata-rata siswa mempunyai kemampuan yang relatif sama, dan hasilnya kurang dari 70 % siswa masih mendapat nilai dibawah KKM.

Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran yang nantinya berdampak pada prestasi belajar siswa. Mengingat kemampuan siswa dalam bidang studi Penjasorkes sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, maka dirasa sangat penting segera menuntaskan kendala dan hambatan yang ada. Berbagai permasalahan yang menyebabkan rendahnya tingkat keterampilan dan penguasaan siswa adalah rendahnya motivasi siswa dalam menyerap materi dan model strategi pembelajaran yang kurang diminati siswa, dan peneliti mencoba menerapkan pendekatan bermain untuk mengatasi kendala dan hambatan ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh kegiatan peningkatan kemampuan siswa dalam materi pembelajaran *dribble* pada permainan bola basket dalam pembelajaran Penjasorkes di kelas VIII A SMP YIMI Gresik melalui pendekatan bermain.

Pembelajaran Bidang Setudi Penjasorkes

Penjasorkes pada dasarnya merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa. Pengalaman yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif (Kurikulum Penjasorkes SMP, 2004). Melalui Penjasorkes, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu, tidak mengherankan apabila banyak yang meyakini lagi dan mengatakan bahwa Penjasorkes merupakan pendidikan secara menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Pada KBM di SMP, proses KBM sering kali mengalami kendala yang bersifat psikologis. Kondisi dari siswa SMP kondisi kejiwaannya masih labil, hal ini dikarenakan seluruh aspek perkembangan siswa yaitu psikomotor, kognitif, dan efektif mengalami perubahan yang luar biasa. Siswa SMP mengalami masa remaja, satu periode perkembangan sebagai transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Masa remaja dan perubahan yang menyertainya merupakan fenomena yang harus dihadapi oleh guru. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar memerlukan kesabaran, ketelatenan, dan pendekatan tersendiri atau ekstra yang dapat membimbing siswa melalui proses pembelajaran yang baik. Dapat dikatakan bahwa KBM di SMP memberikan porsi yang lebih besar untuk pengembangan kepribadian dan kemampuan serta keterampilan siswa dari pada target kemampuan kognitif.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

PTK adalah sebuah pengkajian yang dilakukan terhadap permasalahan yang relatif sederhana dalam ruang lingkup yang sempit; yang memiliki hubungan dan keterkaitan dengan pola perilaku individu atau kelompok orang (group) di suatu lingkungan tertentu secara kausalitas.

Karakteristik PTK dibandingkan penelitian lain, PTK memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya, yakni:

1. Situasional, artinya kegiatan PTK berangkat dari permasalahan yang terjadi dalam tugas sehari-hari oleh guru sebagai pengelola program pembelajaran di kelas.
2. Kontekstual, artinya upaya pemecahan masalah baik yang berupa model atau prosedur tindakan tidak

terlepas dari konteks (sosial, politik, budaya) dimana proses pembelajaran tersebut berlangsung.

3. Kolaboratif, artinya PTK dilakukan dengan beberapa guru/teman sejawat baik di lingkungan sekolah.
4. *Self-reflektive* dan *self-evaluative*, dimana pelaksana dan pelaku tindakan melakukan refleksi dan evaluasi diri terhadap hasil/perubahan yang dicapai, karena PTK memiliki langkah-langkah dalam suatu daur/siklus mulai : perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

PTK memiliki empat tahap, yaitu *Planning* (Rencana), *Action* (tindakan), *Observation* (Pengamatan), dan *Reflection* (Refleksi):

1. Rencana adalah menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2. Tindakan adalah merupakan implementasi dari rancangan, mengenakan tindakan kelas.
3. Pengamatan adalah mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap sasaran (siswa).
4. Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.

(Arikunto, 2007 : 18)

Dribble dalam Permainan Bola basket

Bola basket diciptakan oleh Dr. James Naismith pada tahun 1891 untuk mengatasi kejenuhan para siswa sekolah di Amerika, sehingga bola basket diciptakan dengan konsep sebuah permainan yang dimainkan dengan menonjolkan unsur "*fun and busy*" dan dimainkan secara beregu sehingga banyak siswa yang terlibat. Bola basket sendiri adalah permainan beregu, dimulai dari jumlah anggota tiap tim 5 orang, ada teknik *passing* dan *dribble* (Bidang Kepelatihan PB. PERBASI, 2004:24).

Dribble merupakan salah satu teknik dasar dari bola basket, *dribble* adalah salah satu cara menggiring bola ke segala arah dengan lebih dari satu langkah dengan memantulkan bola dan merupakan salah satu usaha mengamankan bola dari rampasan lawan sebab dengan demikian dapat menjauhkan lawan sambil memantulkan bola kemana ia tuju. (Drs. Rastafari Horongbala, 2005).

Pendekatan Bermain

Keberhasilan mengajar dalam mencapai tujuan tidak ditentukan oleh pengajar saja, melainkan juga bagaimana siswa belajar. Pemahaman terhadap bagaimana siswa, bagaimana mereka berkembang secara intelektual, bagaimana mereka berfikir, dan bagaimana mereka belajar. Kenyataannya belajar *dribble* membutuhkan waktu yang lama, ketidak sabaran dapat mempengaruhi siswa untuk dapat menguasai materi. Hal

ini merupakan tugas pengajar, untuk menghindari hal tersebut dengan cara menciptakan suasana yang menyenangkan. Dengan demikian siswa *dribble* dan dapat menikmati materi yang diberikan.

Proses pembelajaran yang baik adalah dilakukan secara intensif, konsisten dan kontinyu yang tidak menimbulkan rasa jenuh pada anak didik. Maka seorang pengajar harus pandai-pandai memilih dan memberikan metode pengajaran yang sesuai dengan anak didik yang bertujuan meningkatkan suatu teknik dalam suatu materi yang diberikan dan dipelajari. Upaya ini dapat dilakukan melalui metode pembelajaran dengan pendekatan bermain.

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah Penjasorkes yang dapat diberikan disegala jenjang pendidikan. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang. Pendekatan ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. (www.scribd.com/.../kumpulan-metode-pembelajaran-pendamping).

Pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang akan berlangsung akan jauh lebih meriah. Oleh karena itu sebelum melakukan kegiatan, maka guru Penjasorkes, lebih baik memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswa majinasi tentang permainan yang akan dilakukan.

Keterkaitan Pendekatan Bermain terhadap Hasil Belajar Dribble

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Metode ini sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan siswa pada materi *dribble* dalam permainan bola basket, karena pada dasarnya permainan bola basket diciptakan oleh Dr. James Naismith (1891) untuk mengatasi kejenuhan para siswa sekolah di Amerika, sehingga bola basket diciptakan dengan konsep sebuah permainan yang dimainkan dengan menonjolkan unsur "*fun and busy*" dan dimainkan secara beregu sehingga banyak siswa yang terlibat. Karakteristik permainan itu sendiri adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang. Pendekatan

ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan PTK yang menuntun pelaksanaan program secara berkesinambungan dari siklus ke siklus berikutnya hingga tujuan tercapai.

Penelitian mulai dilaksanakan pada semester gasal tanggal 26 Maret-26 Mei 2014, penelitian ini dilaksanakan pada saat Pembelajaran Penjasorkes di kelas VIII A. Adapun jadwal Penjasorkes di sekolah tersebut 1 kali pertemuan per minggu yaitu 2 jam pelajaran ini dilaksanakan pada hari Selasa jam ke 2-3. Penelitian menggunakan 2 siklus, jadi ada 2 kali pertemuan dan peneliti memerlukan waktu hampir 1 bulan menyelesaikan penelitian. Adapun tempat pelaksanaan kegiatannya ada dilaksanakan di lapangan sekolah.

Rencana Tindakan

Sebagaimana telah dikemukakan, penelitian ini dimaksud untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam materi pembelajaran *dribble* dengan pendekatan bermain di SMP YIMI Gresik. Oleh karena itu diperlukan rencana tindakan per siklus, berikut penjelasan rencana tindakan per siklus:

1. Siklus 1

Kegiatan pada siklus 1 adalah memperbaiki pembelajaran yang berkaitan dengan sub pokok materi *dribble*. Langkah-langkah perbaikan yang dilakukan adalah menyusun rencana perbaikan pembelajaran, memberikan sosialisasi awal mengenai bentuk belajar mengajar dan memberikan motivasi pada siswa, menjelaskan materi *dribble* khususnya dengan pendekatan bermain, disinilah kita memberikan permainan-permainan (*out door game*), permainan diberikan saat pemanasan, bentuk permainan yang diberikan berorientasi pada pengenalan pada bola basket. Bentuk permainan kejar tangkap, aturan permainan siswa yang dikejar dengan melakukan *dribble*, begitu juga yang mengejar. Kemudian dalam kegiatan inti peneliti baru menjelaskan materi *dribble* dan memberikan contoh *dribble* yang benar. Dalam kegiatan akhir siswa diminta mempraktekkan dan peneliti dibantu Abdul Syukur sebagai teman sejawat (orang yang berkompeten dibidangnya kepelatihan bola basket) serta guru pamong memberikan penilaian kemudian dilanjutkan pemberian tugas tes tulis. Selain itu juga menyiapkan lembar observasi kemudian melakukan evaluasi dari hasil observasi. Bagi siswa yang belum tuntas pada siklus 1 diberikan remedi pada siklus 2,

memberikan penilaian praktek dan memberikan tes tulis per individu.

2. Siklus 2

Kegiatan pada siklus 2 ini adalah memperbaiki kegiatan yang telah dilakukan pada siklus 1. Pada siklus 2 peneliti tetap memberikan permainan-permainan, permainan yang diberikan adalah bola hinggap. Setelah itu kekurangan-kekurangan peneliti dan siswa pada siklus 1 dalam proses pembelajaran menjadi acuan dalam rencana ini, dan hasil tes evaluasi siswa pada siklus pertama sebagai faktor utama perbaikan. Materi yang diajarkan berkaitan dengan sub pokok materi *dribble*.

Metode Pengumpulan Data

1. Tes Prestasi

Tes prestasi dimaksudkan untuk mengungkap prestasi belajar siswa setiap akhir pembelajaran dalam standart kompetensi (1 siklus). Instrument tes berupa tes tulis untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi dan pemberian tugas praktek untuk mengetahui keterampilan siswa. Jadi dalam 1 siklus ada 2 instrumen tes.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Hasil observasi digunakan sebagai analisis individu setiap refleksi dalam 1 siklus pembelajaran.

Analisis Data

Instrument yang digunakan dalam evaluasi hasil belajar tiap siklus diambil dari penilain tiap tes, yaitu dari tes tulis dan tes praktek dengan KKM 70. Berikut ini kriteria objek pengamatan tiap tes.

1. Tes tulis

Tes tulis menggunakan soal objektif yang terdiri dari 5 pilihan ganda. Setiap soal diberi skor 1, bila jawaban salah mendapat nilai 0, jadi skor maksimal adalah 5.

$$\text{Ketuntasan tes tulis} = \frac{\sum \text{Nilai Tes Tulis}}{\sum \text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

2. Tes praktek

Untuk penilaian praktek, setiap siswa diminta melakukan *dribble*. penilaian dilakukan dengan mengamati setiap langkah dengan pedoman pengamatan. Objek pengamatan *dribble* ada 5, berikut kriteria penilaiannya menggunakan penilaian skala rikert:

Sangat baik	: 5
Baik	: 4
Cukup baik	: 3
Kurang baik	: 2
Kurang	: 1

Jadi nilai maksimal dari penilaian ini adalah 25. Formula untuk mengetahui ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan tes praktek} = \frac{\sum \text{Nilai Tes Praktek}}{\sum \text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses dan Hasil Tindakan

1. Siklus 1

Tabel 1 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	L/P	Pencapaian Belajar Siklus I (%)			Ketuntasan	
			Tulis	Praktek	Rerata	Belum	Tuntas
1	AI	L	60	60	60	V	
2	ADC	L	80	72	76		V
3	ANS	L	80	72	76		V
4	BVP	L	60	60	60	V	
5	CEA	L	80	72	76		V
6	DP	L	80	72	76		V
7	DBP	L	100	92	96		V
8	FRH	L	60	72	66	V	
9	FYAP	L	100	76	88		V
10	H	L	80	56	68	V	
11	HWP	L	80	76	78		V
12	ITR	L	40	68	54		V
13	MNS	L	80	68	74		V
14	MAP	L	80	76	78		V
15	MHS	L	80	72	76		V
16	MAR	L	60	76	68	V	
17	MFZ	L	100	88	94		V
18	MF	L	60	52	56	V	
19	WS	L	80	80	80		V
20	ANAR	P	60	68	64	V	
21	AF	P	80	72	76		V
22	EDH	P	80	88	84		V
23	FIL	P	40	52	46	V	
24	INMR	P	80	84	82		V
25	IAP	P	60	60	60	V	
26	IGC	P	80	72	76		V
27	IK	P	80	72	76		V
28	LAN	P	80	72	76		V
29	LPS	P	80	80	80		V
30	MM	P	60	60	60	V	
31	NKD	P	60	56	68	V	
32	SS	P	80	68	64	V	
33	TNMA	P	80	72	76		V
34	VL	P	80	64	72		V
Jumlah % pencapaian			2520	2400	2460		
Jumlah % pencapaian maks			3400	3400	3400		
% pencapaian per kuis & rerata			74,1	70,5	72,35		

a. Rerata pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus 1 = 72,35%. Hal ini berarti secara umum siswa telah menguasai dasar-dasar *dribble* dalam permainan bola basket.

b. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa, terdapat 12 siswa yang belum tuntas belajarnya pada siklus 1 ini, yakni: A I, B V P, F R H, H, M A R, M F, A N A R, F I L, I A P, M M, N K D, S S. Ke-12 siswa tersebut perlu dapat perhatian yang lebih, dan akan diberikan remedi pada pembelajaran siklus 2.

2. Siklus 2

Tabel 2 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	L/P	Pencapaian Belajar Siklus I (%)			Ketuntasan	
			Tulis	Praktek	Rerata	Belum	Tuntas
1	AI	L	100	68	84		V
2	ADC	L	80	72	76		V
3	ANS	L	80	76	78		V
4	BVP	L	60	64	62	V	
5	CEA	L	80	80	80		V
6	DP	L	80	76	78		V
7	DBP	L	100	92	96		V
8	FRH	L	100	76	88		V
9	FYAP	L	100	88	94		V
10	H	L	80	68	74		V
11	HWP	L	80	72	76		V
12	ITR	L	60	72	66	V	
13	MNS	L	80	76	78		V
14	MAP	L	80	76	78		V
15	MHS	L	80	72	76		V
16	MAR	L	60	76	68	V	
17	MFZ	L	100	88	94		V
18	MF	L	60	52	56	V	
19	WS	L	80	80	80		V
20	ANAR	P	60	72	66	V	
21	AF	P	80	72	76		V
22	EDH	P	80	88	84		V
23	FIL	P	60	60	60	V	
24	INMR	P	80	84	82		V
25	IAP	P	80	68	74		V
26	IGC	P	80	72	76		V
27	IK	P	80	72	76		V
28	LAN	P	80	72	76		V
29	LPS	P	80	80	80		V
30	MM	P	80	72	76		V
31	NKD	P	60	64	62	V	
32	SS	P	80	78	79		V
33	TNMA	P	80	72	76		V
34	VL	P	80	68	74		V
Jumlah % pencapaian			2680	2518	2579		
Jumlah % pencapaian maks			3400	3400	3400		
% pencapaian per kuis & rerata			78,8	74,05	75,85		

a. Rerata pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus 2 = 75,85%. Hal ini berarti secara umum siswa telah menguasai dasar-dasar *dribble* dalam permainan bola basket. Rerata pencapaian hasil belajar pada siklus 2 ini

mengalami peningkatan jika dibandingkan rerata capaian belajar pada siklus 1.

- b. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa, terdapat 7 siswa yang belum tuntas belajarnya pada siklus 2 ini, yaitu: B V P, I T R, M A R, M F, A N A R, F I L, N K D. Jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan jika dibandingkan dengan jumlah siswa yang belum tuntas pada pembelajaran siklus 1.

Refleksi pada penelitian ini sebenarnya telah dilakukan pada akhir siklus yang berupa aktivitas menganalisis hasil tugas, baik tes tulis maupun tes praktek, untuk memantapkan perencanaan program pembelajaran siklus berikutnya. Pemahaman siswa tentang teknik dasar *dribble* pada permainan bola basket sangat penting adanya, maka tindak lanjut dari refleksi pada akhir siklus 1 berupa perbaikan rencana dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Hasil perbaikan tersebut cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sampai akhir siklus ke-2.

Pembahasan

Kegiatan PTK ini menurut peneliti telah mengenai sasaran. Temuan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pendekatan bermain ternyata cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran *dribble* pada permainan bola basket.

Tabel 3 Rekapitulasi Perkembangan Prestasi Belajar Siswa

Aspek	Hasil Rekapitulasi	
	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah siswa yang tuntas	22	27
Jumlah siswa yang belum tuntas	12	7
Rerata tingkat ketuntasan	72,35%	75,85%

1. Ditinjau dari rerata tingkat ketuntasan belajar siswa secara individual pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan, dari 72,35% pada siklus 1 menjadi 75,85%.
2. Dilihat dari jumlah siswa yang tuntas belajar juga ada peningkatan, dimana pada siklus 1 ada 22 siswa yang telah tuntas dan pada siklus 2 ada 27 siswa yang telah tuntas belajar.
3. Atas dasar fenomena tersebut dapat dikemukakan bahwa dengan pendekatan bermain cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajarsiswa dalam pembelajaran *dribble* pada permainan bola basket di kelas VIII A SMP YIMI Gresik.

PENUTUP

Simpulan

1. Melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran *dribble* pada permainan bola basket di kelas VIII-A SMP YIMI Gresik. Ditinjau dari rerata tingkat ketuntasan belajar siswa pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan nilai, dari 72,35% pada siklus 1 menjadi 75,85% pada siklus 2. Dan dilihat dari jumlah siswa yang telah tuntas belajar juga mengalami peningkatan, dari 22 siswa pada siklus 1 menjadi 27 siswa pada siklus.
2. Berdasarkan temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan pendekatan bermain ternyata cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas VIII-A SMP YIMI Gresik.

Saran

1. Kepada Kepala SMPN 2 Lamongan dan jajaran pengelola kebijakan sekolah. Disarankan agar dapat memberikan fasilitas dalam sosialisasi implementasi metode pembelajaran ini, sejalan dengan signifikansi hasil penelitian yang telah peneliti lakukan.
2. Kepada guru olahraga. Penggunaan pendekatan bermain ternyata efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran olahraga bola basket. Agar penggunaan pendekatan bermain dapat lebih efektif, hendaknya guru olahraga terus berkenan mengembangkan diri dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan pendekatan bermain.
3. Kepada orang tua dan wali murid. Diharapkan mempunyai kepedulian yang tinggi dan pro aktif dengan proses pembelajaran yang sedang dilakukan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Suharjono. Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003, Kurikulum 2004. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani SMP/MTs*, Jakarta : Depdiknas.
- Horongbala, Rastafari. 2005. *Coaching Basketball Fundamental*. Surabaya : PB. PERBASI.
- www.scribd.com/.../kumpulan-metode-pembelajaran-pendamping, diakses Mei 2014.